

МБОУ «Болгарская средняя общеобразовательная школа №1 с углубленным
изучением отдельных предметов Спасского муниципального района
Республики Татарстан»

Проект

«ШКОЛА КРЕАТИВНОСТИ»

**создание в образовательной организации
активной среды профессионального взаимодействия
на основе технологий игрофикации**

ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Наименование проекта	«Школа креативности»: создание в образовательной организации активной среды профессионального взаимодействия на основе технологий игрофикации
Нормативно-правовая база	1. ФЗ №273 – «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 ст. 20 «Приоритетное направление государственной политики в области образования – использование передовых технологий в обучении». 2. Государственная программа «Развитие образования» на 2013-2020 г. 3. Федеральные государственные образовательные стандарты 4. Федеральная целевая программа развития образования на 2016 - 2020 годы
Разработчик проекта	Творческая группа в составе: Марянин Е.А., Козлова Т.Г., Садыкова Г.Я., Тужилкина Т.Г., Егорова О.П., Кислова И.Н.
Миссия ПОО	Формирование территории пространственно-средового взаимодействия педагогов, способствующей развитию, аккумуляции и трансляции креативных инновационных идей участников образовательного процесса
Цель проекта	Создание среды профессионального взаимодействия на основе использования технологии игрофикации, способствующей самомотивации представителей педагогического сообщества, их активному вовлечению в

	практику инновационной деятельности.
Задачи проекта	1. Создать координационный центр «Конструктор креативных технологий», осуществляющий системную деятельность по обучению педагогического коллектива новым технологиям, принятию нестандартных инструментальных решений, а также способов индивидуально-психологической коррекции профессионального выгорания 2. Разработать комплекс мероприятий по развитию МТБ ОО как стартовой площадки по вовлечению педагогического сообщества в решение прикладных задач инновационной образовательной практики 3. Совершенствовать систему социального партнерства, способствующую привлечению специалистов в области игрофикации и продвижению проекта в образовательном пространстве региона 4. Создать общедоступный информационный ресурс, ориентированный на аккумуляцию, тиражирование и использование опыта инновационных идей и внедрению их в образовательный процесс
Сроки реализации проекта	3 года (сентябрь 2018 – май 2021)
Объем и источники финансирования	1 312 116 руб.; 49 % - бюджетные средства; 16 % - внебюджетные средства; 17 % - грантовая поддержка;

	18 % - спонсорская помощь.
Ожидаемые конечные результаты реализации проекта	1. Увеличение количества выпускников, поступления на бюджетные места в ВУЗы 2. Повышение среднего балла ГИА и ВПР 3. Повышение результативности участия в олимпиадах и конкурсах 4. Снижение конфликтных ситуаций между участниками образовательного процесса 5. Увеличение доли внутришкольных мероприятий, проведенных совместно с социальными партнерами 6. Увеличение доли транслируемых мероприятий для других организаций 7. Увеличение доли педагогических работников, прошедших курсы повышения квалификации по современным образовательным технологиями 8. Увеличение доли открытых мероприятий с использованием игровых технологий: мастер-классов, семинаров, открытых уроков 9. Увеличение доли педагогических работников, принимающих участие в конкурсах профмастерства, грантах, стартапах 10. Привлечение дополнительных средств (гранты, социальные партнеры) 11. Создание и функционирование координационного центра «ККТ» (конструктор креативных технологий) 12. Создание сайта ККТ

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
Введение	6
1. Актуальность выбранной темы	6
2. Цели и задачи проекта	13
3. Анализ текущей ситуации деятельности ОО	14
4. Ожидаемые результаты проекта	17
5. Проектное решение	20
6. Дорожная карта	25
7. Оценка необходимых для реализации проекта ресурсов	31
8. Риски проекта и мероприятия по их снижению	36
Заключение	38
Глоссарий	40
Список использованных документов	
и источников информации	42

ВВЕДЕНИЕ

Одной из важнейших задач образования в современных условиях является активизация поиска новых средств, направленных на обеспечение готовности педагога к работе в изменяющихся условиях.

Актуальность данной темы обусловлена приоритетным направлением государственной политики в области образования на использовании передовых технологий в обучении (ст. 20, федеральный закон от 29.12.20012 №273-ФЗ «Об образовании Российской Федерации»).

Общая тенденция образования – снижение мотивации к обучению, разрыв между устоявшимися взглядами педагогов на обучение (использование традиционных педагогических технологий) и современными потребностями общества.

Слабая мотивация педагога не приводит к ожидаемому результату, ведет к стагнации деятельности образовательных организаций и достижению результатов, в основном, экстенсивными методами.

Поэтому неудивительно, что в последнее время актуализировался вопрос подготовки педагога к инновационной деятельности, так как развитие творческого потенциала его личности – ключевое условие обеспечения готовности к работе в условиях изменений.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

1. Актуальность выбранной темы

Актуальность темы обусловлена возрастающими требованиями со стороны общества к личности педагога, т.к. профессия учителя обладает огромной социальной важностью.

Многочисленные исследования показывают, что педагогическая профессия - одна из тех, которая в большей степени подвержена влиянию выгорания. Это связано с тем, что профессиональный труд педагога отличается очень высокой эмоциональной загруженностью.

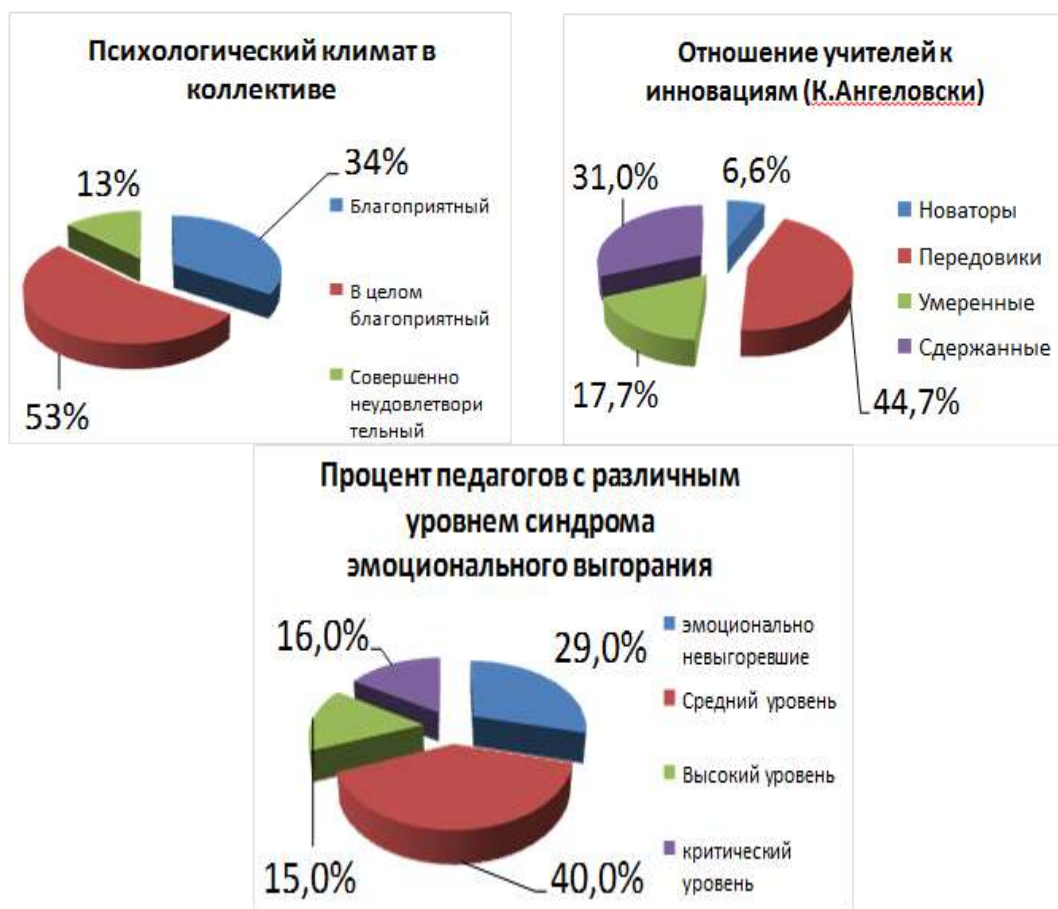


Рис.1 Психологический климат в коллективе

По результатам «SWOT-анализа» были сформулированы проблемы, с которыми приходится сталкиваться ОО

Таблица 1.

Результаты «SWOT-анализа»

Сильные стороны	Возможности
- Школа имеет статус «Школа Превосходства»; - Участие в грантовых программах;	- Связь школы с депутатами - выпускниками нашей школы; - Усиление поддержки

3. Разработана система поощрения учителей; 4. Создана служба медиации; 5. Созданы советы самоуправления; 6. Участие во Всероссийском движении школьников; 7. Развита система патриотического воспитания; 8. Сохранение традиций ОО; 9. Создана система выявления и поощрения лучших учеников; 10. Создана среда для инклюзивного образования.	молодых педагогов; 3. Связь с социальными партнерами; 4. Постоянное развитие интернет и медиа-технологий.
Слабые стороны 1. Созданы программы развития; 2. Высокое качество образования, конкурентоспособность выпускников ОО; 3. Высокая корпоративная культура; 4. Разработана система поощрения учителей; 5. Создана служба медиации; 6. Организованы платные образовательные услуги;	Угрозы 1. Усиление поддержки молодых педагогов; 2. Повышение заинтересованности социальных партнеров (сотрудничество с Госдумой); 3. Постоянное развитие интернет и медиа-технологий.

По результатам «SWOT-анализа» и проведенных исследований было выделено несколько наиболее значимых проблем образовательных организаций:

- Отсутствие мотивации к саморазвитию, включенности педагога в инновационную деятельность, (в связи с информационной, технологической компетентностью);
- Профессиональное выгорание педагогов, обусловленное стрессами, высоким темпом жизни и увеличением нагрузки, потерей интереса к профессии;
- Нежелание учителя выходить из «зоны комфорта»;
- Изменение отношения к статусу учителя в обществе.

Хроническая усталость, большая загруженность, может повлечь за собой синдром профессионального выгорания. «Выгорают» на работе специалисты, ежедневно работающие с людьми. К группе риска можно отнести профессию учителя. «Сгореть» на работе могут интроверты, то есть те, кто держит в себе все свои переживания, не выплескивая эмоции на окружающих, эмоциональное выгорание грозит перфекционистам, то есть тем, кто всегда стремится выполнить свою работу лучше всех. Оказавшись в стрессовой или неудобной для себя ситуации, человек долго не выражает недовольство, накапливая негатив. Естественным следствием этого часто становятся хроническая усталость и профессиональное выгорание.

В целом, синдром профессионального выгорания может возникнуть под влиянием трех факторов:

Личностного. Как утверждают психологи, подобному заболеванию подвержены, в большей степени, женщины. Дело в том, что именно они склонны очень эмоционально переносить все трудности, связанные с профессиональной деятельностью. Также этот синдром чаще развивается у тех людей, которые более гуманны и склонны к сочувствию. Они часто увлекаются идеей, загораются, а их увлечение может дойти до фанатизма. Также

профессиональное выгорание не менее опасно для авторитарных и сдержанных людей, у которых низкий уровень эмпатии.

Ролевого. Данный синдром встречается в тех коллективах, где нечетко распределены обязанности и ответственность сотрудников, действия несогласованные, а конкуренция повышена. Организационного. Профессиональное выгорание непосредственно зависит от уровня психоэмоциональной деятельности (необходимость в активном общении, что требует эмоциональных затрат, принятия решений, высокой концентрации на восприятии информации). Также повышает риск развития синдрома неблагоприятная атмосфера в коллективе: конфликты, бюрократия, необходимость работы с психологически трудными членами общества.

Главное проблема - отсутствие эффективных механизмов и несовершенство инструментария, обеспечивающего устойчивую мотивацию профессионального развития педагога.

Одним из способов решения проблемы является внедрение в практику образовательного процесса игровых технологий. Использование данных технологий в России происходит в основном в бизнес – среде, что способствует высокой результативности бизнес-процессов.

Главная идея проекта «Школа креативности» заключается в использовании технологий игрофикации (геймификации) в образовательном процессе. Механизм реализации проекта предполагает выделение игровых уровней, возможность повтора деятельности в случае неуспешного «прохождения» игры, а также интерактивный характер обучения и систему поощрения представителей педагогического сообщества.

Игрофикация (геймификация) – это целенаправленный процесс, общая игровая оболочка, результатом и целью которой является повышение мотивации и интереса, изменение системного поведения, человека, команды, коллектива.

Согласно проведенному опросу участников образовательного процесса на начало 2017-2018 уч.г. получены следующие данные:

Таблица 2

Соотношение педагогов, обучающихся и родителей заинтересованных в технологии игрофикации

	Дети	Педагоги	Родители
Любят играть	91%	72%	71%
Не любят учиться	82%	34%	56%

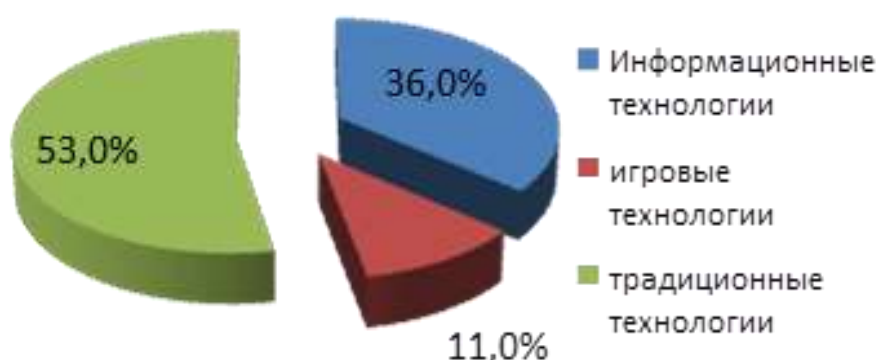


Рис. 2 Соотношение использования педагогических технологий

Плюсы игрофикации в образовательном процессе очевидны - неподдельная заинтересованность обучаемого, его вовлеченность в процесс на каждом этапе, в том числе и на самых «скучных» темах. Технология игрофикации, перспективы её развития в управлении педагогическим коллективом современной образовательной организации являются актуальными в современном обществе.

Технология игрофикации придает серьезному делу легкость, игривость, но внедрить игровые методы непросто, т.к. это требует разноплановых знаний,

например одновременного умения придумывать и конструировать игры и способности разрабатывать курс обучения. Конструирование игры состоит в том, чтобы правильно построить игру из игровых элементов — ее важнейших частей. Промежуточные результаты отслеживаются в каждой игре на каждом уровне для каждого участника игры.

Для разработки критериев оценивания умений и навыков, приобретенных участниками игры, предполагается использование системы критериального и рейтингового оценивания успешности прохождения каждого уровня.

Основное отличие игровых технологий и стандартного образования — это отношение к ошибкам. В школе за ошибки всегда наказывают, редко хвалят за правильные ответы или решения. Поэтому все знают только то, что они сделали неправильно. Это приводит к тому, что мы концентрируемся только на оценках, но никак на самих знаниях и содержании.

В игровой деятельности мы учимся на своих ошибках. Играя, мы знаем, что нет ничего страшного в неудаче — чем быстрее мы сделаем что-то не так, тем быстрее мы сможем найти верное решение.

В играх это является основным принципом для игрока, чтобы достигнуть успеха. С каждой неудачей игрок пробует все новые варианты успешного достижения цели.

Создание в школе игрового пространства, следующего принципам компьютерных игр, учитывающего образовательные интересы участников образовательного процесса и потребности общества, будет способствовать реализации запросов на образование нового формата.

В результате игры формируется среда, благоприятная для развития коммуникации в педагогическом коллективе, располагающая к развитию навыка рефлексии и созданию собственного пространства развития, основанного, в том числе, и на базе собственной системы ценностей и приоритетов.

В процессе реализации проекта создается единое игровое образовательное пространство, благодаря которому участники приобретают необходимые компетенции и выбирают собственную траекторию развития.

Предполагаем в дальнейшем увеличение числа вовлеченных в организацию игровой деятельности педагогов, родителей, социальных партнеров.

Миссия проекта: Формирование территории пространственно-средового взаимодействия педагогов, способствующей развитию, аккумуляции и трансляции креативных инновационных идей участников образовательного процесса.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ:

Цель проекта: создание среды профессионального взаимодействия на основе использования технологии игрофикации, способствующей самомотивации представителей педагогического сообщества, их активному вовлечению в практику инновационной деятельности.

Задачи проекта:

1. Создать координационный центр «Конструктор креативных технологий», осуществляющий системную деятельность по обучению педагогического коллектива новым технологиям, принятию нестандартных инструментальных решений, а также способов индивидуально-психологической коррекции профессионального выгорания
2. Разработать комплекс мероприятий по развитию МТБ ОО как стартовой площадки по вовлечению педагогического сообщества в решение прикладных задач инновационной образовательной практики
3. Совершенствовать систему социального партнерства, способствующую привлечению специалистов в области игрофикации и продвижению проекта в образовательном пространстве региона
4. Создать общедоступный информационный ресурс, ориентированный на аккумуляцию, тиражирование и использование опыта инновационных идей и внедрению их в образовательный процесс.

3. Анализ текущей ситуации деятельности дел в ОО и желаемые результаты проекта.

Реализация проекта будет осуществляться на площадке МБОУ «Болгарская средняя общеобразовательная школа №1 с углубленным изучением отдельных предметов Спасского муниципального района Республики Татарстан».

Образовательное учреждение создано в 1867 году в качестве Спасского женского учебного заведения.

Сейчас школа является «Школой, содействующая здоровью золотого уровня» и школой с углубленным изучением отдельных предметов.

Школа активно включилась в реализацию совместного проекта МО и Н РТ «Совершенствование качества преподавания в РТ» и сингапурской компании «Educare International Consultancy», участвует в программе «Школы Превосходства в Республике Татарстан» по направлению «Критическое мышление».

Педагогический коллектив определил для себя основные направления в работе: миссию, видение и ценности.

Миссия:

Создание наиболее благоприятного образовательно-воспитательного пространства для получения школьниками качественного образования, способствующего развитию и социализации всех детей: одаренных, обычных, нуждающихся в коррекции – с учетом их склонностей и способностей.

Видение:

Учитель XXI века – это человек, который предан своей профессии, умен и артистичен, идет в ногу со временем, находится в постоянном творческом поиске и любит детей такими – какими они есть.

Ценности:

- создать условия для развития инициативной, самостоятельной личности, открытой для постоянного самообразования, что станет залогом нахождения обучающимся своего места в жизни;
- ориентировать образовательный процесс на формирование поискового

творческого

мышления;

- создать условия для развития мотивации и потребностей к экологически целесообразному устойчивому поведению и деятельности;
- привлекать учащихся к отдельным видам полезной деятельности, как основа дальнейшей самоактуализации личности;
- создать условия для развития у учащихся опыта общения, основанного на взаимоуважении в процессе сотворчества и содружества учителей и учащихся.

Коллектив школы находится в постоянном творческом поиске, стремится создавать новое и модернизировать апробированное. Все это должно привести нашу школу, Школу Превосходству, к ее качественному обновлению.

Проект «Школа креативности» (создание в образовательной организации активной среды профессионального взаимодействия на основе технологий игрофикации) разработан на основе создания в образовательной организации активной среды профессионального взаимодействия на основе технологий критического и креативного мышления, в которой реализуется программа «Школы Превосходства в Республике Татарстан» по направлению «Критическое мышление».

Данный проект направлен на формирование профессионально — личностных качеств педагогов, создание команды единомышленников, на повышение рейтинга ОУ.

Одним из направлений национальной образовательной инициативы «Наша новая школа» является «совершенствование учительского корпуса». На уровне государственной власти — это предполагает внедрить систему моральных и материальных стимулов поддержки отечественного учительства (в т.ч. конкурсное движение), введение нового порядка аттестации педагогических и управленческих кадров, осуществить модернизацию педагогического образования, системы повышения квалификации, включая организацию стажировок на базе школ, реализовавших свои инновационные программы, прежде всего, в рамках ПНПО. Реализуется государственная программа по повышению уровня заработной платы учителей, приняты и вступили в действие

новые стандарты педагогического образования, квалификационные характеристики работников образования, новый порядок аттестации педагогических работников. Расширяется конкурсное движение среди педагогов. Очевидно, что на уровне образовательных учреждений эти положения национальной образовательной инициативы «Наша новая школа» и новеллы в образовательном законодательстве предполагают разработку проектов, целевых программ по управлению профессиональным развитием педагогическим работников, внесения изменений в существующую практику организационно- методической работы в школе. В школе должна быть создана адекватная современным условиям система управления профессиональным развитием педагогов, должны быть созданы условия для развития коллектива, где каждый педагог осознаёт необходимость постоянного роста и развития своего мастерства. Следует помнить, что при выборе содержания и организационных форм работы с педагогическими работниками необходимо учитывать многочисленные факторы

1. Учёт требований директивных и нормативных документов.
2. Учёт перспектив развития учреждения, концепции его развития.
3. Анализ уровня и условий достижения конечных результатов работы учреждения.
4. Учёт условий и специфики функционирования учреждения.
5. Учёт качественного и количественного состава педагогических кадров.
6. Диагностика возможностей и потребностей педагогов; дифференцированный подход к ним.
7. Связь учреждения с вузами, колледжами, учёными; использование научных методов в практике обучения, воспитания и управления; активизация инновационной и экспериментальной деятельности

Чтобы успешно управлять профессиональным развитием педагога, необходимо решать двуединую задачу - создавать соответствующие условия для повседневной профессиональной деятельности и воспитывать у педагогов соответствующие потребности и мотивы.

Глобальные изменения в информационной, коммуникационной, профессиональной и других сферах современного общества требуют корректировки содержательных, методических, технологических аспектов в профессиональной подготовке педагогов, пересмотра прежних ценностных приоритетов, целевых установок и педагогических средств.

Технология, игрофикации наиболее эффективна для мотивации, массовой передачи знаний, умений, навыков в обучении педагогического коллектива и как следствие получение нового качества образования.

Происходящие изменения в общественной жизни требуют развития новых способов образования педагогов, использования педагогических технологий, направленных на индивидуальное развитие личности, творческой инициацией, навыка самостоятельного движения в умениях ставить и решать задачи для разрешения возникающих проблем.. Тщательно обдумывать принимаемые решения и четко планировать действия, эффективно сотрудничать в разнообразных по составу и профилю творческих группах. Быть открытыми для новых контактов и культурных связей. Это требует широкого внедрения в образовательный процесс альтернативных, креативных (игровых) форм и способов ведения образовательной деятельности.

Таблица 3

Ожидаемые результаты проекта

	Наименование результата	Индикатор	Целевое знач. (через 3года)
1	Увеличение количества выпускников, поступления на бюджетные, елевые места в ВУЗы (%)	Доля выпускников, поступивших на бюджетные места в ВУЗы	75
2	Повышение среднего балла ГИА	Средний балл ГИА	70-90

3	Повышение результативности участия в олимпиадах и конкурсах (%)	Доля участия в олимпиадах, конкурсах	70
4	Снижение конфликтных ситуаций между участниками образовательного процесса (%)	Доля конфликтных ситуаций	Менее 10
5	Увеличение доли внутришкольных мероприятий, проведенных совместно с социальными партнерами (%)	Доля мероприятий от общего числа мероприятий	40
6	Увеличение доли транслируемых мероприятий для других организаций (%)	Доля мероприятий по сравнению с предыдущим периодом	45
7	Увеличение количества специалистов по геймификации (обученных и привлеченных) (чел.)	Количество специалистов	5
8	Увеличение доли педагогических работников, прошедших курсы повышения квалификации по современным образовательными технологиями (%)	Доля педагогических работников, прошедших курсы повышения квалификации, от общего количества педагогических работников	100

9	Увеличение доли открытых мероприятий с использованием игровых технологий: мастер-классов, семинаров, открытых уроков (%)	Доля мероприятий с использованием игровых технологий от общего количества открытых мероприятий	50
10	Увеличение доли педагогических работников, принимающих участие в конкурсах профмастерства, грантах, стартапах (%)	Доля педагогических работников, участвующих в конкурсах профмастерства, грантах, стартапах по отношению к предыдущему периоду	15
11	Привлечение дополнительных средств (гранты, социальные партнеры) (%)	Доля привлеченных средств по отношению к предыдущему периоду	30
12	Создание и функционирование координационного центра «ККТ» (конструктор креативных технологий) (шт)	Количество	1
12	Создание сайта ККТ (шт)	Количество	1

Анализ ожидаемых результатов позволяет сделать вывод о том, что при условии выполнения данных показателей проблема мотивации педагогов будет решена.

Апробация данного проекта возможна в условиях МБОУ БСОШ №1, имеющего опыт взаимодействия с работодателями и общеобразовательными организациями.

4. ПРОЕКТНОЕ РЕШЕНИЕ

Проектное решение мы представляем через создание «Конструктора креативных технологий», создание психолого-педагогической службы, создание сайта.

Руководящую функцию в проекте выполняет навигатор (руководитель проекта). Он обозначает набор и объем ресурсов, вовлеченных в проект, определяют направления деятельности психолого-педагогической службы в рамках проекта. Исполнительская функция возложена на проектную группу, состоящую из представителей администрации, психологов и педагогов.

Навигатором является руководитель образовательной организации, который делегирует полномочия ПСС и проектной группе.

«Конструктор креативных технологий» (ККТ) состоит из набора разноуровневых методик и технологий игрового характера.

Прохождение различных уровней ККТ позволяет педагогам расширить круг профессиональных компетенций, дающих возможность использования креативных идей в образовательной деятельности.

Педагоги образовательной организации, прошедшие через ККТ, используют освоенные методики и технологии в своей деятельности и достигают больших успехов, что повышает удовлетворенность потребителей качеством предоставляемой услуги.

Успехи в образовательной деятельности закрепляются в имидже ОУ, что приводит к заинтересованности со стороны учредителя и социальных партнеров (стейкхолдеров). Повышение социальной значимости ОУ дает

возможность привлекать большее количество разнообразных ресурсов со стороны представителей внешней среды.

Рис.3 Конструктор креативных технологий

Схема управления проектом представлена на рисунке.



Рис. 4 Модель управления проектом

Функционирование ККТ предполагает повышение эффективности деятельности, как отдельных педагогов, так и всего коллектива ОО.

Таблица 4

1 уровень

Технологии	Компетенции	Результат
тестирование, карта личностного роста (индивидуальная траектория педагога), тренинги, коммуникативные игры (Крокодил, Шляпа, Табу, дебаты, панельная дискуссия) коуч-технологии (коучинговые вопросы, колесо баланса)	- практическое владение приемами эффективного общения, умение обобщить свою работу, потребность в актуализации и реализации своего личностного потенциала	составление индивидуальной траектории личностно-профессионального развития, групповые дебаты

2 уровень

Технологии	Компетенции	Результат
деловые игры, коуч-технологии (пирамида логических уровней, стратегия Уолта Диснея, декартовы вопросы) использование возможностей арт-педагогике, карта личностного роста, - мини-кейсы	- развитие творческих и аналитических способностей: умение самостоятельно искать, анализировать, отбирать необходимую информацию	создание банка игровых технологий, проведение открытых уроков с использованием технологий 1 и 2 уровня

3 уровень

Технологии	Компетенции	Результат
------------	-------------	-----------

семинары, мастер-классы, круглые столы, самообразование, использование приемов «Сказкотерапии», «Форум- театр», квесты, ТРИЗ карта личностного роста	способность к саморазвитию, взять на себя ответственность, владеть проектным мышлением и уметь организовать проектную деятельность, самопрезентация	конкурс игровых проектов по предметной и внеурочной деятельности
---	--	--

4 уровень

Технологии	Компетенции	Результат
разработка кейсов, квестов, вебинары, карта личностного роста (описание достижений)	развитие креативного начала, осознание своей роли и предназначения, увлеченное построение жизни и профессиональной деятельности, критическое мышление, технологическая подготовленность самоорганизованность, эмоциональная устойчивость. Активная жизненная позиция	ярмарка идей финальный конкурс HardSkills среди педагогов

Деятельность ККТ включает в себя продвижение участников по нескольким уровням игры с усложняющимися заданиями. Это реализуются через использование таких методик и технологий как:

- тестирование;

- карта личностного роста (индивидуальная траектория педагога, описание достижений);
- тренинги;
- коммуникативные игры (Крокодил, Шляпа, Табу, дебаты, панельная дискуссия);
- коуч-технологии (коучинговые вопросы, колесо баланса, пирамида логических уровней, стратегия Уолта Диснея, декартовы вопросы)
- деловые игры;
- использование возможностей арт-педагогики;
- мини-кейсы
- семинары, мастер-классы, круглые столы;
- самообразование, самопрезентация;
- использование приемов «Сказкотерапии», «Форум-театр»;
- ТРИЗ;
- разработка кейсов, квестов;
- организация и проведение вебинаров.

Работа ККТ направлена на становление педагога, востребованного на рынке труда. Современному обществу нужны педагоги, способные самостоятельно решать возникающие перед ними новые профессиональные проблемы. А это во многом зависит от их компетентности, которая проявляется в способности и готовности их к изменениям.

Таблица 5

«ДОРОЖНАЯ КАРТА» проекта (3 года)

Мероприятия	Сроки	Ответственный
1.Подготовительный этап (инициация проекта)		
1.1. Создание нормативно - правовой базы (Положение о проекте, приказ о создании рабочей группы проекта)	Июль-август 2018 г	Руководитель ОО Заместитель директора
1.2. Заключение договоров: - на обслуживание информационного ресурса; - с психологом внешней службы психологической помощи	Май – август 2018 г.	Руководитель ОО Бухгалтерия ОО
1.3. Обучение тьюторов по технологиям игрофикации на базе ИРО,КФУ, курсы на портале Coursera.	Май – август 2018 г.	Руководитель проектной группы
1.4. Создание психолого-педагогической службы	Май – август 2018 г.	Руководитель ОО, проектная группа
1.5 Проведение мониторинговых мероприятий на выявление мотивационных установок педагога	Май – август 2018 г.	Психолого-педагогическая служба
1.6 Приобретение платформы для создания общедоступного информационного ресурса (open edx, moodle)	Май – август 2018 г.	Руководитель проекта

Мероприятия	Сроки	Ответственные исполнители
2. Основной этап.		
2.1 Заключение договоров: - на обслуживание информационного ресурса; - с психологом внешней службы психологической помощи	сентябрь-декабрь 2018, 2019	Руководитель ОО
2.2 Обучение тьюторов по технологиям игрофикации на базе ИРО,КФУ, курсы на портале Coursera.	1 раз в год (2018, 2019,2020,2021)	Руководитель проектной группы
2.3 Функционирование психолого-педагогической службы	в течение всего периода	Руководитель проектной группы
2.4 Написание программы психолого-педагогического сопровождения педагогов	сентябрь-декабрь 2018	Психолого-педагогическая служба
2.5 Создание и функционирование координационного центра «ККТ» (конструктор креативных технологий)	в течение всего периода	Проектная группа
2.6 Реализация программы психолого-педагогического сопровождения педагогов	в течение всего периода	Психолого-педагогическая служба
2.7 Разработка и проведение офлайн игр, квестов, кейсов и тренингов	в течение всего периода	Проектная группа, психолого-педагогическая

		служба, педагоги
2.8 Создание сайта	сентябрь- декабрь 2018	Руководитель проектной группы
2.9 Наполнение сайта контентом, его продвижение	в течение всего периода	Проектная группа, инженер - программист
2.10 Создание карты личностно- профессионального успеха педагога в рамках технологии игрофикации	сентябрь- декабрь 2018	Проектная группа, психолого- педагогическая служба
2.11 Использование карты личностно-профессионального успеха педагога в рамках технологии игрофикации	в течение всего периода	Руководитель проекта, педагоги
2.12 Проведение ключевых мероприятий по итогам работы педагогов на каждом уровне: - групповые дебаты; - создание банка игровых технологий, - проведение открытых уроков с использованием технологий 1 и 2 уровня - конкурс игровых проектов по предметной и внеурочной деятельности	июнь 2019 август-декабрь 2019 июль-декабрь 2019 май 2020 декабрь 2020	Проектная группа, педагоги

- ярмарка идей		
2.13 Совместные мероприятия с социальными партнёрами (публикации статей в СМИ, физкультурно-оздоровительные мероприятия для педагогов, выездные мероприятия на базах школ	в течение всего периода	Проектная группа
Мероприятия	Сроки	Ответственные исполнители
3.Заключительный этап.		
3.1 Наполнение сайта контентом, его продвижение	январь-февраль 2021	Проектная группа, инженер - программист
3.2 Использование карты личностно-профессионального успеха педагога в рамках технологии игрофикации	январь-февраль 2021.	Руководитель проекта, педагоги
3.3 Проведение школьного конкурса HardSkills среди педагогов	апрель 2021	Руководитель проекта
3.4 Мониторинг итоговых результатов	май 2021	Проектная группа, психолого-педагогическая служба

Таблица 6

ПЛАН-ГРАФИК ПРОЕКТА

№	Мероприятия	март-авг.		сен.-дек		янв.-июнь		июль- дек.
		март- авг.	сен.- дек	янв.- июнь	июль- дек.	янв.- июнь	июль- дек.	янв.- февр.
1	Разработка и утверждение документации							
2	Заключение договоров: - на обслуживание информационного ресурса; - с психологом внешней службы психологической помощи							
3	Обучение тьюторов по технологиям игрофикации на базе ИРО,КФУ, курсы на							

	портале Coursera.							
4	Проведение мониторинговых мероприятий на выявление мотивационных установок							
5	Приобретение платформы для создания общедоступного информационного ресурса (open edx, moodle)							
6	Создание и функционирование психолого-педагогической службы							
7	Написание и реализация программы психолого-							

	педагогическо го сопровождени я педагогов							
8	Разработка и проведение офлайн игр, квестов, кейсов и тренингов							
9	Создание сайта и наполнение контентом, его продвижение							
10	Создание и использование карты личностно- профессионал ьного успеха в рамках технологии игрофикации							
11	Проведение школьного конкурса HardSkills среди							

	педагогов							
12	Мониторинг итоговых результатов							



**Подготовительный
этап**



**- Основной
этап**



**- Заключительный
этап**

На всех этапах предусмотрен мониторинг профессиональных и личностных качеств педагогов.

5. ОЦЕНКА НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА РЕСУРСОВ

Ресурсное обеспечение						
№	Действие	норм- прав.	мат-тех.	кадровы й	инф- ком.	фин-экон. (руб)
1	Анализ существующей ситуации	2 НПА		3 чел.	Интерн. лок. сеть	6 754
2	Деятельность рабочей группы проекта	2 НПА		7 чел.		411 256

Таблица 7

3	Заключение договоров: - на обслуживание информационного ресурса; - с психологом внешней службы психологической помощи	3 НПА		1 чел.	Интерн. лок. сеть	4020
4	Обучение тьюторов по технологиям игрофикации на базе ИРО,КФУ, курсы на портале Coursera.	1 НПА		5 чел.	Интерн. лок. сеть	125 000
5	Проведение мониторинговых мероприятий на выявление мотивационных установок	1 НПА		3 чел.	Интерн. лок. сеть	5 040
6	Приобретение платформы для создания общедоступного информационного ресурса (open edx, moodle). Создание			1 чел.	Интерн. лок. сеть	150 000

	сайта					
7	Создание и функционирование психолого-педагогической службы	1 НПА	1 раб. место, игровое обор	3 чел.	Интерн. лок. сеть	88 136
8	Написание и реализация программы психолого-педагогического сопровождения педагогов	1 НПА		2 чел.	Интерн. лок. сеть	6 800
9	Наполнение сайта контентом и его продвижение	1 НПА	1 раб. место	1 чел.	Интерн. лок. сеть	4 956
10	Создание и использование карты личностно-профессионального успеха в рамках технологии игрофикации	1 НПА		7 чел.	Интерн. лок. сеть	3 400

11	Проведение школьного конкурса HardSkills среди педагогов	2 НПА	Оформле ние, призы	7 чел.	Интерн. лок. сеть	0 000
12	Мониторинг итоговых результатов			3 чел.	Интерн. лок. сеть	754
Итого по проекту						1 312 116

В ходе работ по подготовке проекта был проведён тщательный анализ требуемых объёмов ресурсов. Расчёты указывают на то, что для проведения мероприятий, направленных на реализацию проекта, потребуется финансирование как за счёт внебюджетных средств, так и за счёт средств различного уровня бюджета.

На реализацию проекта с сентября 2018 года по май 2021 года всего из бюджетных и внебюджетных средств предусмотрено 1 312 116 рублей. Уточнение объёма средств и детализация направлений их использования по проекту будут производиться с учётом определения бюджетных параметров на соответствующую перспективу. Средства, предусмотренные на реализацию настоящего проекта, будут направляться на приобретение оборудования, обучение педагогического состава, создание и продвижение сайта.

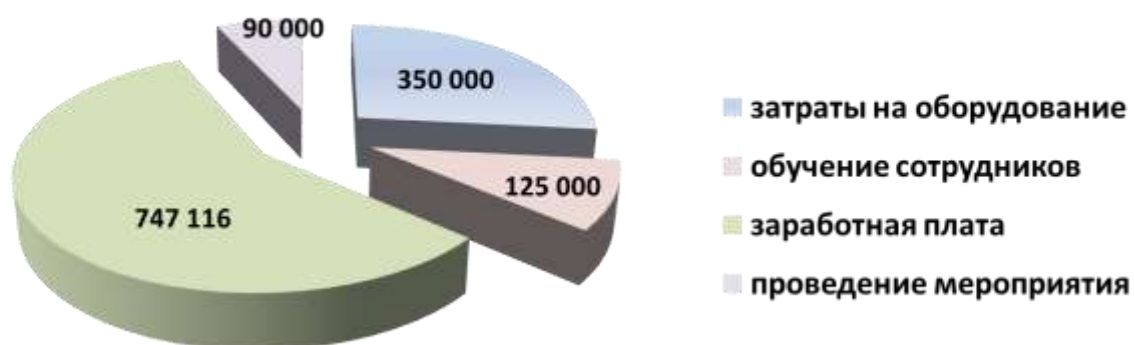
49 % - бюджетные средства;

16 % - внебюджетные средства;

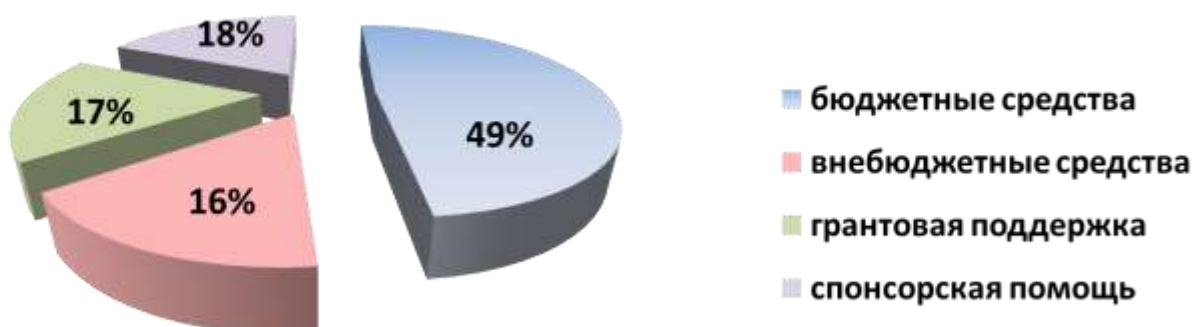
17 % - грантовая поддержка;

18 % - спонсорская помощь.

Структура затрат по проекту.
Общая сумма проекта 1 312 116 руб.



Источники финансирования проекта



6. РИСКИ ПРОЕКТА И МЕРОПРИЯТИЯ ПО ИХ СНИЖЕНИЮ

В процессе реализации проекта можно столкнуться со следующими рисками

Таблица 8

	Риски	Коэффициент риска, %	Мероприятия по снижению рисков
	Секвестрование бюджетных средств образовательной организации	2,6	Активизация работы по привлечению внебюджетных средств
	Изменение стоимости оборудования для проведения игр и тренингов, а также услуги по разработке и продвижению сайта	7,7	Перераспределение средств с других статей расходов проекта
	Отсутствие программ переподготовки педагогов по заданному направлению	12,6	Расширение поиска дистанционных программ, в том числе зарубежных
	Психологическая неготовность педагогов к внедрению проекта, непонимание сущности основных понятий темы проекта, принципов и идей	6,3	Проведение информационно-методического семинара, тренинга командообразования, индивидуальных консультаций
	Отсутствие квалифицированных специалистов привлекаемых для реализации проекта	7,6	Организация и проведение вебинаров и видеоконференций, онлайн консультаций со специалистами других регионов

	Отсутствие грантов и спонсорских вложений	8,1	Актуализация действий по поиску новых спонсоров, проведение ярмарок инновационных идей
	Снижение интереса к проекту во внешней среде	9,1	Организация пиар-акций, публичных презентаций
Средний коэффициент риска		9,1	

Реализация проекта зависит от способности минимизировать риски. Наиболее опасными являются: секвестирование бюджетных средств и отсутствие программ переподготовки педагогов по технологиям игрофикации.

Невысокий средний риск свидетельствует о достижимости результатов проекта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На современном этапе экономического, политического и социального развития Российской Федерации, стране все больше требуются квалифицированные специалисты, мотивированные на повышение качества обучения школьников.

Реализация проекта «Школа креативности» позволит достичь:

- увеличения количества выпускников, поступивших на бюджетные места в ВУЗы;
- повышения среднего балла ГИА и ВПР
- повышения результативности участия в олимпиадах и конкурсах
- увеличения доли педагогических работников, прошедших курсы повышения квалификации по современным образовательным технологиям
- увеличения доли открытых мероприятий с использованием игровых технологий: мастер-классов, семинаров, открытых уроков

- увеличения доли педагогических работников, принимающих участие в конкурсах профмастерства, грантах, стартапах

Проект не является исчерпывающим, работа может быть продолжена, следующим шагом может стать создание Межрегионального взаимодействия через работу сайта на базе школы. Авторы проекта открыты для сотрудничества.

ГЛОССАРИЙ

Инновация – новые умения, способы, формы, которые предполагают минимальные временные, материальные, интеллектуальные ресурсы для получения желаемого результата.

Мотивация - побуждение к действию; психофизиологический процесс, управляющий поведением человека, задающий его направленность, организацию, активность и устойчивость; способность человека деятельно удовлетворять свои потребности.

Игрофикация – это использование подходов, характерных для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом пространстве: образовательном, сетевом, прикладном программном обеспечении с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлеченности в образовательный процесс, формирования устойчивого интереса к решению прикладных задач.

Активная среда – пространство образовательной организации, где созданы условия для профессионального роста педагога.

Креативность - творческие способности, характеризующиеся готовностью к созданию принципиально новых идей, отклоняющихся от традиционных или принятых схем мышления, и входящие в структуру одаренности в качестве независимого фактора, а также способность решать проблемы, возникающие внутри статичных систем.

Прикладные задачи – задачи, решение которых имеет практическое значение.

Профессиональные способности – индивидуально-психологические свойства личности человека, отличающие его от других, отвечающие

требованиям данной профессиональной деятельности и являющиеся условием ее успешного выполнения.

Профессиональное взаимодействие - объективная и универсальная форма движения, развития, которая определяет существование и структурную организацию общения между представителями какой-либо профессии.

Профессиональный рост педагога - рост знаний, умений, навыков сотрудника.

Уровень – одно из базовых понятий игрофикации, означает ступень, на которую переходит участник игры, а также характеристику успешности самого игрока.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ДОКУМЕНТОВ И ИСТОЧНИКОВ
ИНФОРМАЦИИ**

1. Федеральный закон №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года (с изм. и доп.).
2. Федеральные государственные образовательные стандарты.
3. Государственная программа «Развитие образования» на 2013-2020 г.
4. Федеральная целевая программа развития образования на 2016 - 2020 годы.
5. Государственная Программа развития образования Кировской области на 2014-2020 годы, утверждена 10.09.2013 г. № 226/595
6. Акчелов Е.О., Галанина Е.В., Никитина К.С. Геймификация в образовании: новый подход к оценке геймплея. [Электронный ресурс]/ Научный журнал. Современные наукоемкие технологии// Режим доступа: <https://www.top-technologies.ru/ru/article/view?id=36484>
7. Белозеров С.А. Виртуальные миры: анализ содержания психологических эффектов аватар-опосредованной деятельности [Электронный ресурс] // Экспериментальная психология. 2015. Т. 8, №1, С.94–105. Режим доступа: http://psyjournals.ru/files/75584/exp_2015_n1_Belozerov.pdf
8. Блог о дистанционном обучении. Геймификация в обучении – просто с Power Point, еще проще с iSpring [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gamification-in-learning/>
9. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие / М.Г. Ермолаева. - 2-е изд., доп. -СПб.: СПб АППО, 2005.
10. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д.Н. Кавтарадзе. - 2-е изд. -М.: Просвещение, 2009.

11. Кондрашова Е.В. Геймификация в образовании: математические дисциплины. [Электронный ресурс]/ Кондрашова Е.В.// Режим доступа: http://ifets.ieee.org/russian/depositary/v20_i1/pdf/13.pdf
12. Лебедев В. Игры, которые нам помогают [Электронный ресурс] // TheRunet, 2011–2016. URL: <http://therunet.com/articles/1217-igry-kotorye-nam-pomogayut>
13. Мазелис А. Геймификация в электронном обучении. [Электронный ресурс] /А. Мазелис // Научная электронная библиотека «киберленинка». Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/v/geymifikatsiya-v-elektronnom-obuchenii>
14. Мартынова Н.А. Учебно-методическое пособие по разработке проектов и подготовке аттестационных (выпускных) работ слушателями программ дополнительного профессионального образования. – Нижний Новгород, 2017.
15. Обухова Л.Ф., Ткаченко С.Б. Возможности использования компьютерных игр для развития перцептивных действий [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование. 2008. № 3. С. 49–61. Режим доступа:
http://psyjournals.ru/files/9443/psyedu_2008_n3_Obukhova_Tkachenko.pdf
16. Рубцова О.В., Уланова Н.С. Психологические предпосылки развития рефлексии в условиях применения цифровых технологий [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование. 2014. Т.19, №4. С.101–112. Режим доступа:
http://psyjournals.ru/files/73277/pno_4_2014_rubtsova.pdf
17. Ушинский К.Д. Психологические и логические основы обучения / К.Д. Ушинский // Избр. пед. соч. В 2 т. - М., 1954. - Т.2.